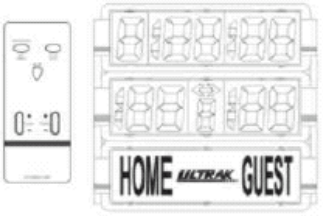
www.digisportinstruments.com

MODO DE EMPLEO
DT701

CARACTERÍSTICAS :



- Visualización horaria : 24 horas
- Función cronómetro totalizador (tiempo cumulado) hasta 9h.59min.59sec
- Función cronómetro descuento (tiempo transcurrido) con alta campana
- Pantalla grande de cristales líquidos (LCD 10,6 cm), lectura hasta 50 metros
- Telemando a distancia RF
- Visualización simultánea del tanteo de dos equipos, máximo 199.
- Visualización del período y de la flecha que indica la posesión
- Utilización con electricidad (adaptador provisto) o pilas (4 pilas, 1,5 V tipo D no surtido).
- Fijación mural posible (**Figure 1**)
- Selección de 16 canales que se pueden modificar para evitar las interferencias.

CONTENIDO :

- Marcador de tanteos
- Telemando a distancia
- 4 pilas alcalinas de tipo AAA
- Trípode
- Adaptador para enchufe de sector (uso interior)
- Manual del usuario

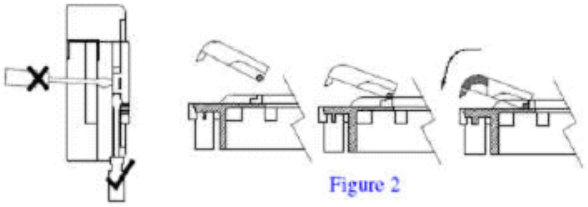


Figure 2

APERTURA DE LAS PUERTAS LATERALES PARA LA VISUALIZACIÓN DE LOS EQUIPOS :

Utilizar un destornillador o una herramienta apropiada para abrir la contraventana (figura 2). Actuar con precaución a fin de no dañar la contraventana de plástico. Esta operación permite añadir o sacar los nombres de los equipos o publicidades.

MONTAJE DEL MARCADOR :

El marcador puede ser instalado en una pared mediante dos tornillos que deben ser fijados en la parte trasera superior del marcador. Tienen que asegurarse de que los tornillos sean solidamente fijados en la pared. El marcador puede también ser puesto en el suelo, después de que el trípode sea fijado con el tornillo situado detrás del marcador (figura 3).

PUESTA EN MARCHA :

1. Utilización con enchufe de sector : utilizar únicamente el adaptador (9 V) provisto. Comprobar que la tensión indicada sobre el adaptador es igual a la de su país.

2. Enchufar el adaptador a la derecha del marcador (figura 3).

3. Las cifras se encienden automáticamente y el marcador puede funcionar.

4. Para una utilización en el exterior sin enchufe de sector, añadir 4 pilas 1,5 V de tipo D en la parte trasera del marcador (figura 4). Poner el contacto ON/OFF sobre el ON para poner el marcador en marcha.

5. El botón de volumen sirve para poner el volumen alto, bajo o off (HIGH, LOW, OFF).

6. Las pilas para el telemando tienen que ser colocadas (4 pilas tipo AAA 1.5V).

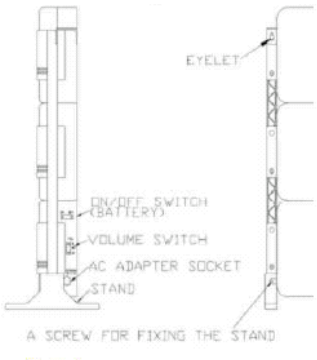


Figure 3

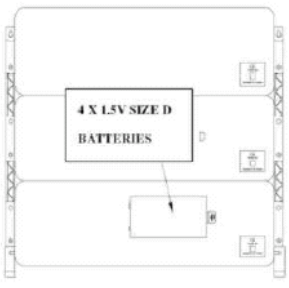


Figure 4

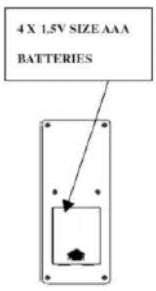


Figure 5

FUNCIÓN RELOJ :

A partir de la pantalla marcando la hora, pulse la tecla « MODE » (figura 6) durante 3 segundos para alcanzar la pantalla « TIME SETTING MODE » : “Hour” aparece sobre el cronómetro.
Pulsar la tecla « SET/POSSESSION », las cifras se ponen a parpadear.
Arreglar los minutos utilizando la tecla « +/- TEAM 2 » y las horas utilizando la tecla « +/- TEAM 1 ».
Cuando está arreglada la hora, pulsar la tecla « SET/POSSESSION » para salir del modo de ajuste.

Figure 6

Figure 7

FUNCIÓN CRONÓMETRO TOTALIZADOR :
A partir de la pantalla marcando la hora, pulsar la tecla « MODE » durante 3 segundos, y repetir esta operación una segunda vez para alcanzar la función cronómetro totalizador COUNT UP MODE y « C UP » aparece en la pantalla.
Pulsar la tecla « SET/POSSESSION », el cronómetro marca 0:00:00 mientras que el período y la flecha de posesión se ponen a parpadear
Pulsar la tecla "+/- TEAM2" para arreglar el número del período que va de 1›2›3›4›n›1›… (n implica que no huvo juego durante este período).
Pulsar la tecla "+/- TEAM1" para activar o desactivar la flecha de posesión alternativamente.
Pulsar "SET/POSSESSION" después de haber arreglado el período y la flecha.
Pulsar "START/STOP" para iniciar o parar el cronómetro
Pulsar "SET/POSSESSION" para cambiar la dirección de la flecha durante el funcionamiento del cronómetro.
Cuando el cronómetro para, pulsar la tecla ""SET/POSSESSION" durante 3 segundos para poner el cronómetro a cero.

Figura 8

Figura 9

FUNCIÓN CRONÓMETRO DESCUENTO :
A partir de la pantalla marcando la hora, pulsar la tecla " MODE " durante 3 segundos y repetir esta operación otras dos veces, para alcanzar la función cronómetro descuento COUNT DOWN MODE y "C Dn" aparece en la pantalla (figura 9).
Pulsar "SET/POSSESSION", las cifras del último descuento memorizado se pone a parpadear.
Pulsar la tecla "+/- TEAM1" para arreglar los minutos y las horas. Pulsar la tecla "+/- TEAM2" para arreglar los segundos.
Pulsar la tecla "SET/POSSESSION" para confirmar el ajuste, el descuento queda memorizado en el cronómetro. El período y la flecha de posesión se ponen a parpadear.
Pulsar la tecla "+/- TEAM2" para arreglar el número del período como lo está explicado antes.
Pulsar la tecla "+/- TEAM1" para activar o desactivar la flecha de posesión
Pulsar "SET/POSSESSION" después de arreglar el período y la flecha.
Pulsar la tecla "START/STOP" para iniciar o parar el cronómetro.
Pulsar la tecla "SET/POSSESSION" para cambiar la dirección de la flecha durante el funcionamiento del cronómetro.
Una campana sona cuando el descuento se acaba.
Cuando el cronómetro para, pulsar la tecla "SET/POSSESSION" durante 3 segundos para poner el cronómetro en el tiempo memorizado anteriormente.
Cuando el cronómetro para, pulsar la tecla "MODE" para arreglar el cronómetro que parpadea un momento. Pulsar las teclas "+/- TEAM 1" y "+/- TEAM2" para arreglar el cronómetro de descuento como lo está explicado antes.
Cuando el tiempo acaba, pulsar "SET/POSSESSION" durante 3 segundos para poner el cronómetro en el tiempo memorizado antes.

FUNCIÓN DESCUENTO DE TIEMPO INTERMEDIARIO :
A partir de la pantalla marcando la hora, pulsar la tecla "MODE" durante 3 segundos y repetir esta operación otras 3 veces para alcanzar la función descuento de tiempo intermediario "INTERVAL COUNT DOWN MODE". "Int Cd" aparece (Figura 10).
Pulsar la tecla "SET/POSSESSION" y el descuento intermediario "A" se pone a parpadear (Figura 11).
Pulsar las teclas "+/- TEAM1" y "+/- TEAM2" para arreglar "A".
Pulsar la tecla "SET/POSSESSION" , la pantalla indica el descuento intermediario "B" automáticamente (Figura 12).
Pulsar las teclas "+/- TEAM1" y "+/- TEAM2" para arreglar "B".
Pulsar la tecla "SET/POSSESSION" para confirmar el arreglo.
Pulsar la tecla "START/STOP" para iniciar y parar "A".

Cuando el cronómetro "A" acaba, una campana sona durante 4 segundos y el "A" se torna en "B". Cuando el tiempo "B" acaba, una nueva campana sona y el cronómetro se torna otra vez en "A". El proceso sigue hasta que el décimo ciclo sea alcanzado. La suma de "A" con "B" da un ciclo. Cuando el tiempo corre, la primera cifra de la pantalla indica el ciclo. De hecho, para distinguir el tiempo "A" del tiempo "B" durante el descuento, el tiempo "B" está siempre parpadeando.

Cuando el descuento del tiempo intermediario acaba, pulsar la tecla "MODE" para arreglar el cronómetro que está parpadeando. Pulsar las teclas "+/- TEAM1" y "+/- TEAM2" para arreglar el descuento como lo está explicado antes.
Cualquier que sea la visualización en la pantalla, pulsar la tecla "SET/POSSESSION" durante 3 segundos para poner le descuento en el tiempo memorizado al inicio.

Figure 10

Figure 11

Figure 12

Figure 13

Figure 14

EL TANTEO :
A partir de la pantalla marcando la hora, pulsar la tecla "MODE" durante 3 segundos y repetir esta operación otras 4 veces para alcanzar la función del tanteo "SET POINT MODE". "S Pt" aparece (Figure 14).
Pulsar la tecla "SET/POSSESSION". El período y la flecha se ponen a parpadear.
Pulsar la tecla "+/- TEAM2" para activar o desactivar el número del período.
Pulsar la tecla "+/- TEAM1" para activar o desactivar la flecha de posesión.
Pulsar "SET/POSSESSION" para confirmar el arreglo.
Pulsar la tecla "SET/POSSESSION" para cambiar la dirección de la flecha.
Pulsar la tecla "MODE" para arreglar el tanteo "SET POINT". El tanteo de los 2 equipos se pone a parpadear.
Pulsar la tecla "+/- TEAM1" para cambiar el tanteo del equipo 1 "TEAM1", pulsar la tecla "+/- TEAM 2" para arreglar el tanteo del equipo 2 "TEAM2".
Pulsar la tecla "SET/POSSESSION" después de arreglar el tanteo.
Cualquier que sea el estado estático del marcador, pulsar la tecla "SET/POSSESSION" durante 3 segundos para volver al tanteo inicial de los 2 equipos.
Cualquier que sea el estado estático del marcador, pulsar "MODE" durante 3 segundos para volver a la pantalla inicial marcando la hora "TIME DISPLAY MODE".

Para poner los tanteos a cero, pulsar en el centro de las teclas "+/- TEAM1" y "+/- TEAM2" durante 5 segundos al mismo tiempo. Los tanteos no pueden ser arreglados cuando la pantalla indica "Hours", "C UP", "C dn", "Int Cd" o "S Pt".

MANTENIMIENTO DE LA PANTALLA :

DESIGNACIÓN DEL CANAL:
Todos los embalajes, tanto el del marcador como el del telemando a distancia, están marcados con un código de color, correspondiente a uno de los 4 canales programados (amarillo, verde, azul y naranja).
Los embalajes deben tener el mismo código de color. Es preferible eligir varios código de color para formar el conjunto del marcador para así comprar de 2 a 4 de ellos y evitar las interferencias. Si más de 4 conjuntos de marcadores están utilizado, es posible que se arregle los marcados sobre varios canales abriendo las partes de detrás del telemando así como las de la parte de bajo del marcador y cambiando la posición de los pequeños botones . Comprobar que los botones sean bien idénticos con "ON/OFF", sinon no funcionará. Un máximo de 16 combinaciones pueden ser arregladas.

ESTANQUEIDAD:
El marcador no fue elaborado para una utilización en un ambiente muy húmedo. Tiene que conservar el marcador de tanteos en un sitio seco. Cuando utiliza el marcador en exterior, evite contactos con lluvia o agua.

TEMPERATURA :
No exponga su marcador de tanteos directamente al sol o a temperaturas muy elevadas, durante largos períodos, ya que la pantalla podría ennegrecerse.
Tampoco no exponga su marcador de tanteos a temperaturas muy bajas, lo que podría disminuir la velocidad de cambio de las cifras.
Estos cambios serán corregidos cuando el marcador sea utilizado en condiciones normales.

CHOQUES :
Cuidado con los choques en su marcador de tanteos : este último no debe caer ni sufrir choques contra superficies duras lo que podría acarrear daños mecánicos.

MAGNETISMO :
El magnetismo no tiene consecuencias sobre el marcador.

SUBSTANCIAS QUÍMICAS :
No exponga su marcador de tanteos a disolventes como gasolina, alcohol, lacas, detergentes, pinturas, lo que podría acarrear daños.

CAMBIO DE PILA :
Cuando su marcador se empaña, se apaga o cuando el mando a distancia no funciona, es que tiene que cambiar la pila.
Utilizar pilas alcalinas 1,5 V de tipo D para el marcador (en caso de una utilización sin enchufe de sector) y pilas alcalinas 1,5 V de tipo AAA, para el telemando a distancia.
Tiene que quitar las pilas del marcador y del telemando a distancia, cuando no son utilizados durante un largo período de tiempo.

INCIDENTES :
Si, por cualquier razón, su marcador de tanteos no funciona, puede usted mandarlo directamente al servicio postventa que podrá arreglarlo. No intente de hacerlo por si mismo.

MARCADORES

DT701

Marcador, cronómetro, cuenta regresiva, número de período y flecha de posesión

Visualización de los tanteos

Totalizador y Descuento del tiempo

Número de períodos + Flecha de posesión

Características :

- Cronómetro con visualización hasta 9h. 59min. 59seg.
- Cuenta atrás programable con bip sonoro para señalar el fin de las pruebas
- Visualización del nombre de períodos + **flecha de posesión**
- Visualización de los **puntos de los 2 equipos (hasta 199)**
- Dígitos visibles hasta 50 metros (4 grandes dígits LCD)
- Muestra la hora (hasta 24 h)
- **Mando a distancia (sin cable)**
- Funciona con pilas o con corriente (adaptador incluído)
- Fijación a la pared posible
- Dimensiones : 50 cm x 56 cm x 6.5 cm
- Tamaño de los digits : 12 cm / Peso : 5 kg